

ポケモンカードゲーム 競技向けフロアルール

Ver.1.2

最終更新日:2026年01月30日

はじめに

※※本フロアルールが適用される大会は、その旨が大会概要に記載されています。本フロアルールが適用される大会に参加される方は、よく読んでから大会に参加してください。※※

この「ポケモンカードゲーム 競技向けフロアルール」は、ポケモンジャパンチャンピオンシップスやチャンピオンズリーグ、シティリーグに代表されるような、厳密で公正な対戦を競技として実施することを目的とした一部のイベントや大会でのみ適用されるルールです。

競技としてのポケモンカードゲームを皆さんに楽しんでもらうために、イベントや大会にかかるみなさんの権利や責任、やってはいけないことなどがルールとして設定されています。

イベントに参加した皆さんが心地よくポケモンカードゲームを楽しめるよう、対戦の勝ち負けにこだわるだけでなく、相手へのリスペクトを怠らず、お互いにルールを遵守し、良いイベントを目指しましょう。

【もくじ】

第1章: フロアルールの適用	2
第2章: イベントに参加する皆さんへ	3
第3章: 大会形式と進行の規定について	3
第4章: イベント上の役割について	4
第5章: 対戦に使用する道具について	7
第6章: 対戦の準備について	9
第7章: 先攻・後攻の決定権について	10
第8章: カードを「切る」行為について(シャッフルについて)	11
第9章: 対戦の終了および勝敗について	12
第10章: 大会の途中棄権(ドロップ)について	12
第11章: 不正行為による対戦結果の操作について	12

第1章：フロアルールの適用

「ポケモンカードゲーム 競技向けフロアルール」(以下「本フロアルール」)が適用される場合、イベントや大会の概要欄など参加者が確認できる場所に記載されます。また、株式会社ポケモンは、事前に告知することで本フロアルールとは異なるレギュレーションで大会運営することができます。

本フロアルールの内容がトレーナーズウェブサイトの「遊びかた」や「上級プレイヤー用ルールガイド」と異なる場合や、書かれてい内容については、本フロアルールの内容が優先されます。

本フロアルールの適用が公平性を著しく阻害すると判断される事象や、本フロアルールに記載されていない事象が発生した場合、イベントや大会の主催者とマスタージャッジはそれらの事象に対する最終決定権を持ちます。マスタージャッジのルール的な裁定およびルール判断は、最終判断であり、覆ることはできません。

株式会社ポケモンは、これらのルールを変更したり、調整したり、わかりやすくしたりすることができます。このような変更は、事前にお知らせすることなく行われることがあります。

本フロアルールやトレーナーズウェブサイトの「遊びかた」や「上級プレイヤー用ルールガイド」、大会ごとのレギュレーションに書かれていることが守られなかつた場合、ジャッジまたはそのイベントや大会の主催者の権限により、ペナルティが科せられる場合があります。

※ペナルティについては、「ポケモンカードゲーム ジャッジ向けペナルティガイドライン」にくわしく書かれています。

第2章：イベントに参加する皆さんへ

ポケモンカードゲームのイベントや大会に参加する皆さんは、お互いを尊重し、思いやりをもって相手と接するよう心がけましょう。

対戦に関するマナーについて、プレイヤーの皆さんは以下のことを心がけなければなりません。

- 対戦前や対戦後にはあいさつを心がけましょう。
- 対戦中はワザや効果の宣言をはっきりと行い、対戦相手もそれにきちんと答えるようにしましょう。
- 対戦中は、対戦相手やジャッジ(またはスタッフ)にわかりやすいよう、きちんとカードや持ち物などを整理してプレイをするように心がけましょう。
- 対戦相手のカードは丁寧に扱いましょう。
また、対戦相手のカード(バトル場やベンチ、トラッシュのカード)を取り扱う場合は、対戦相手の許可を得てから行うようにしましょう。
- カードに指示がない限り、みだりに対戦相手の手札や山札をのぞいてはいけません。
- 対戦相手が不快に感じる行為をしてはいけません。
(例:大きな声を出す。相手の悪口を言う。わざと時間をかけてプレイする。等)
- 対戦中に席を離れる場合は、対戦相手とジャッジ(またはスタッフ)から許可をもらいましょう。

第3章：大会形式と進行の規定について

大会形式や進行に関する規定は大会ごとに個別で定められます。プレイヤーは定められた規定に従う必要があります。

大会ごとに個別に定められる規定には以下のものがあります。

1. 対戦方式
2. ラウンド数
3. レギュレーション
4. 対戦時間と延長時間
5. 時間切れの処理
6. デッキの登録方法
7. 遅刻の要件
8. 順位の決定方法
9. 自動ドロップ

また、大会主催者はこれらの規定を予告なく変更する権利を持ちます。

第4章：イベント上の役割について

イベントや大会の運営には、次のような役割があります。

- ① 大会主催者
- ② フロアジャッジ
- ③ マスターじゃッジ
- ④ スタッフ
- ⑤ プレイヤー
- ⑥ 観戦者

フロアジャッジとマスターじゃッジは一緒に「じゃッジ」と呼ばれます。

① 大会主催者について

大会主催者は、イベントや大会における最終決定権を持ちます。

また、大会における成績の管理、責任についても、その決定権は大会主催者にあります。

スタッフは、大会主催者からその権限を部分的に委任される場合があります。

大会主催者は、イベントを円滑に運営するために、以下の責任を持ちます。

- イベントに必要な場所を確保します。
- イベント当日までにイベントの宣伝を行います。
- イベントの運営に必要なスタッフを集めます。
- イベントの運営に必要な物品を供給します。
- イベントの結果を株式会社ポケモンに報告します。

② フロアジャッジについて

フロアジャッジは以下の責任と権限を持ちます。

● フロアジャッジの責任

決められたルールを守り、公正かつ円滑な大会運営がなされるよう、大会主催者の指示に従い、大会に参加する皆さんやスタッフと協力しあわなければなりません。
また、すべてのプレイヤーの模範となるように、紳士的な対応が求められます。

● フロアジャッジの権限

ゲームの状況についてプレイヤーが判断するための直接的な助けはできませんが、ルールやカードの効果についての質問に答えたり、カードの正式なテキストを教えることができます。
また、自身がルールの不備やプレイヤーの不正行為、または不正と疑わしき行為を発見した場合、これに介入して指摘、修正することができます。

③マスタージャッジについて

マスタージャッジと大会主催者は、大会中の裁定およびルール判断に対する最終決定権を持ちます。マスタージャッジの最終決定は覆ることはできません。

イベントに参加しているプレイヤーは、マスタージャッジの裁定およびルール判断に従わなければなりません。

本フロアルールが適用されるイベントではマスタージャッジが1名必要となります。

イベントの規模や形式によっては、マスタージャッジが複数人いたり、部門ごとに異なるマスタージャッジが置かれる場合があります。

マスタージャッジとして務めている限りにおいて、すべてのマスタージャッジは同等の権限と責任を持ちます。

マスタージャッジは、フロアジャッジの責任に加えて以下の責任を持ちます。

- プレイヤーから裁定の見直しを要求されたとき、フロアジャッジの裁定を覆すことも含めて最終的な判断を決定します。
- 必要に応じて、フロアジャッジに役割を設定します。
しばらくの間責任を果たせない場合、マスタージャッジは一時的に他のジャッジにその権限を委任することができます。

④スタッフについて

大会主催者、フロアジャッジ、マスタージャッジはイベントのスタッフでもあります。

イベントには、上記のいずれの役割にも当てはまらないスタッフが大会主催者により集められることがあります。

スタッフは、大会主催者の指示に従い、大会が円滑に運営されるよう協力します。

⑤プレイヤーについて

プレイヤーは以下の義務と権利を持ちます。

ただし、株式会社ポケモンは、事前の予告なしにプレイヤーのイベントへの参加資格を停止したり無効にする権限を持っています。

• プレイヤーの義務

フロアルールや大会主催者が決めたルールに従わなければなりません。

ジャッジ(またはスタッフ)によって決められた内容に従わなければなりません。

プレイヤーは大会の開始時間と制限時間を守る義務があります。

デッキやダメカンなど、対戦に必要な道具を用意しなければなりません。

買収や対戦結果の捏造の提案を受けた場合、または大会の対戦結果に間違いを見つかった場合も、ジャッジに報告する義務があります。

これらの義務を無視した場合、ペナルティが科せられる場合があります。

• プレイヤーの権利

対戦中にルールに関して疑問が発生した場合、ジャッジ(またはスタッフ)を呼んでその疑問について確認することができます。

ジャッジの裁定に不服がある場合、より上位のジャッジへの上告を要求することができます。

他のプレイヤーがルールに違反している状況を見つけた場合、プレイヤーはジャッジに通報する権利があります。

⑥観戦者について

大会を観戦する場合は、対戦や大会の運営に支障が出ないよう、大会で決められたエリアから、観戦マナーを守る必要があります。

大会に参加しているプレイヤーであっても、大会を観戦する場合には、観戦者と同様に観戦マナーを守る必要があります。

観戦マナーとは、会話、リアクション、歓声などを控え、試合中のプレイヤーが集中できるよう配慮して観戦を行うことです。

観戦マナーが守られなかった場合、ジャッジ(またはスタッフ)の判断により、ペナルティが科されたり観戦をできなくなる場合があります。

第5章：対戦に使用する道具について

プレイヤーは、対戦に必要な道具を準備する必要があります。

必要となる道具は大会ごとに異なりますが、例として以下のものがあります。

- ・ デッキ
- ・ ダメカン
- ・ コイン
- ・ 各種マーカー
- ・ その他大会ごとに定められた物品

プレイヤーは大会のルールやマナーに反していない限り、好きな道具を使用できます。

大会の公平性に影響が出る可能性があるもの、著作権を侵害しているものや公序良俗に反しているものなど、大会のルールやマナーから逸脱しているものは使用できません。

また、道具の使用に関する最終的な決定権は、大会主催者およびマスタージャッジにあります。

① 使用できるカードについて

プレイヤーは、大会ごとのレギュレーション(=大会ごとに定められたルール)で決められたカードを使用します。

どのような大会でも、偽造されたカード(コピーや手作りによる代用カードを含む)を使用することはできません。

カードのオモテ面・ウラ面・側面に、サインや記号、イラストなどの書き込みがされているカードは大会では使用できません。

カードのオモテ面・ウラ面・側面に、同じデッキ内のカードと区別できる傷、汚れ、印、反りなどがある場合、ジャッジの判断により大会で使用できない場合があります。
ただし、デッキシールドを使用することで区別がつかなくなる場合は、使用することができます。

※大会によって、使用できるデッキシールドの条件が定められている場合があります。

② 代用カードについて

故意ではないカードの破損などにより、公平なゲームの進行が不可能だとジャッジが判断した場合のみ、破損したカードの代替となるもの(代用カード)の使用が認められます。

ただし、代用カードはジャッジが発行したもの、またはジャッジが承認したものに限ります。代用カードを使用するプレイヤーは、事前に対戦相手に代用カードがデッキに含まれていることを伝えなくてはいけません。

対戦中、代用カードの元のカードはすぐに確認できるように手元に用意します。

対戦相手が代用カードのオモテ面を確認できる状態になっている間、対戦相手の確認を求められたときは元のカードを提示する必要があります。

元のカードが用意できない場合、代用カードの使用は認められません。

③デッキシールドについて

プレイヤーは大会ごとのレギュレーションで定められたデッキシールドを使用します。
ただし、必ずしもデッキシールドを使用しなければならないということではありません。

カードやデッキシールドが同じデッキ内のカードと区別できる状態であるなど、対戦において適切でないものであるとジャッジが判断した場合、プレイヤーはより適したデッキシールドに交換するか、またはデッキシールドなしで対戦するか、選択することができます。
また、カードやデッキシールドが対戦において適切でないものであるとジャッジが判断した場合、ジャッジ(またはスタッフ)の判断により、ペナルティが科される場合があります。

※大会によっては、大会主催者が指定するデッキシールドの使用が義務づけられる場合もあります。

④プレイマットについて

プレイヤーはプレイマットを使用できます。

⑤時計について

プレイヤーは対戦時間を確認するために、時計を使用できます。
ただし、対戦中に電子機器の使用が認められない大会において、スマートフォンなどの電子機器を時計の代わりに使うことはできません。

⑥ポケモンコインやサイコロについて

対戦において使用できるコインまたはサイコロは以下のように定められます。

1. 使用可能なポケモンコイン

以下の条件を満たすコインが使用可能です。

- ・ポケモンカードゲーム関連商品のコインであること
- ・表裏が明確に判別でき、破損などで形状に著しい変化がないこと

2. 使用可能なサイコロ

対戦相手もしくはジャッジの承認を受けた場合に限り、ポケモンコインの代わりにサイコロを使用することができます。

ポケモンカードゲーム関連商品のサイコロもしくは、以下の条件を満たすようなサイコロの使用を推奨します。

- ・各面の大きさが等しい6面体の立方体である。
- ・透明または半透明で、中が確認できる。
- ・角が丸く、プレイマットやテーブルの上で充分に転がる。
- ・数字や表示が見やすく、結果を双方が容易に確認できる。
- ・向かい合う面の数値の合計が7になる配置である。

※偶数(2・4・6)を「オモテ」、奇数(1・3・5)を「ウラ」として扱う。

⑦メモなどの使用について

プレイヤーは、対戦中や複数のゲームで試合が構成されている場合のゲーム間に、メモなどを用いて情報の記録を取ることはできません。

第6章：対戦の準備について

お互いのプレイヤーが着席したら速やかに対戦の準備を始める必要があります。

お互いに対戦の準備が完了したら、ジャッジやスタッフによる対戦開始の合図、もしくは大会の規定により定められたタイミングで対戦を開始します。

対戦の準備とは、以下の1から8までの手順のことを指します。

1. あいさつ

対戦相手が間違っていないか確認をして、おたがいにあいさつをします。

2. 先攻・後攻を決める

先攻・後攻の決定権を持つプレイヤーは先攻・後攻どちらかを選びます。

通常はじゃんけんに勝ったプレイヤーが決定権を持ちます。

3. 山札を置く

プレイヤーは自分のデッキをよく切れます(シャッフルします)。

その後、対戦相手に自分のデッキを渡し、切りなおす(シャッフルしなおす)するように求めます。デッキを山札の場所に置きます。

4. 手札を7枚引く

山札からカードを7枚引き、手札にします。

5. バトルポケモンを出す

①先攻プレイヤー、後攻プレイヤーの順で手札に【たね】ポケモンのカードがあるかどうかを相手に伝えます。

②お互いの手札に【たね】ポケモンのカードがある場合、その中から1枚選び、ウラにしてバトル場に出します。

【たね】ポケモンのカードがない場合、以下の処理を行います。

お互いに【たね】ポケモンのカードがないことを伝えた場合、お互いに手札を見せ合ったあと、手札を山札にもどし、3.からやり直します。

【たね】ポケモンのカードがないことを伝えたプレイヤーが1人の場合、そのプレイヤーは、(6.7.を飛ばして、)8.に進みます。

6. ベンチポケモンを出す

バトルポケモンを出したプレイヤーは、手札にほかにも【たね】ポケモンのカードがあるなら、ウラにしてベンチに出せます。出さなくてもかまいません。

7. サイドを置く

バトルポケモンを出したプレイヤーは、山札を上から6枚とて、ウラのままサイドの場所に置きます。

8. 手札に【たね】ポケモンのカードがなかったプレイヤーの処理

まだバトルポケモンを出していないプレイヤーがいた場合、対戦相手に手札を公開して、【たね】ポケモンのカードがないことを見せます。公開したあと、手札を山札にもどします。

そのプレイヤーだけ3.からやり直します。

最後に対戦相手は、8でやり直しを行った回数までの枚数を宣言し、山札の上から引いて手札にすることができます。

その後、お互いのプレイヤーは【たね】ポケモンのカードをウラにしてベンチに出すことができます。

9. 対戦開始

お互いのバトルポケモンとベンチポケモンをオモテにして、対戦を開始します。

第7章:先攻・後攻の決定権について

じゃんけんをして、じゃんけんに勝ったプレイヤーが先攻か後攻の決定権を持ちます。

先攻後攻の決定権を持つプレイヤーは、手札を確認する前に先攻か後攻を選ぶ必要があります。

また、「複数のゲームで試合が構成されている場合の2ゲーム目以降」や「タイブレーク」では、大会ごとに定められたルールにより、先攻後攻の決定権を持つプレイヤーが決まります。

第8章:カードを「切る」行為について(シャッフルについて)

デッキやサイド、手札を「切る」(「シャッフルする」も同義)とは、カードの順番が、お互いのプレイヤーにわからないよう、十分ランダムになるまでよく混ぜることです。

対戦が開始したときや対戦中に「山札を切る」、「サイドを切る」「手札を切る」など、カードを切るように指定された直後は、十分ランダムになるよう「切られた」状態でなければなりません。

カードがランダムではない状態のまま対戦が進行していた場合、お互いのプレイヤーにペナルティが科せられる場合があります。

また、カードを切るときに不正な操作を行った場合、厳しいペナルティが科せられる対象となります。

▽カードを切る手順

①自分のカードを切る。

- 中身が十分ランダムになるよう、カードを切れます。

②対戦相手に自分のカードを渡し、切りなおすように求める。

- 対戦相手は、既にカードの順番が十分ランダムであると判断した場合、切りなおしを省略することもできます。
- 対戦相手がカードを切りなおした、または、その手順を省略した後、プレイヤーは自分のカードを切ることはできません。

▽カードを切る際の注意点

● 自分のカードを切るとき

カードの中身が十分ランダムになるよう、満足するまで切ることができます。

ただし対戦相手に見える位置で適切な時間内に行い、カードに傷を付けたり、中身を見たりしないよう注意しなければなりません。

● 対戦相手のカードを切るとき

カードに傷を付けたり、中身を見たりしないよう注意し、適切な時間内に行わなければなりません。

▽ジャッジがカードを切ることについて

- ジャッジはプレイヤーの要求に応じて、もしくはジャッジの判断においてプレイヤーのカードを切る権限を持っています。
- プレイヤーはどちらかのカードが十分ランダムに切られていないと感じた場合や、手順どおりに行われなかった場合、ジャッジを呼んでそのカードを切るよう求めることができます。ジャッジがカードを切った後、プレイヤーはカードを切ることはできません。

第9章：対戦の終了および勝敗について

▽制限時間終了時にターンが終わっているとみなすタイミングについて

ワザの宣言、番が終わる効果の宣言、番を終了する宣言の後に制限時間が終了した場合、既にその番が終わるための判断が終了しているとみなす。

※ワザの効果で何らかの選択をしている場合でも、ワザの宣言が終わっていれば同様にその番が終了しているとみなす。

この「番が終わっているとみなす」という判断は、制限時間終了後に追加の番を行うかどうかを決定するためのものであり、宣言されたワザや効果の処理を途中で打ち切ったり、ただちに対戦を終了させたりすることを意味するものではありません。

▽対戦の結果について

対戦の終了および勝敗については、大会ごとに定められたレギュレーションに従い決定されます。大会のルールで、対戦結果記入用紙などに對戦結果とともにプレイヤーとその対戦相手のサインが求められている場合、一度お互いのサインが行われた対戦結果については、くつがえすことができません。

ただし対戦終了後であっても、不正な行為が発覚しそれが認められた場合、あるいはそれにより今後の大会運営に著しい影響が及ぶ懸念がある場合、大会主催側の判断により対戦結果の訂正と、訂正前の対戦結果に付随する一切の権利を剥奪する場合があります。

また、対戦の勝敗結果をつけることが困難であると判断された場合、マスタージャッジと大会主催者によって勝敗結果を決めることがあります。

▽投了(自分の負けを認めること)について

対戦結果の登録を行うか、ジャッジが両プレイヤーに状況を確認して対戦結果を判断するまでは、プレイヤーは投了する(自分の負けを認める)ことができます。投了した場合も結果はくつがえすことができません。

第10章：大会の途中棄権(ドロップ)について

大会の途中で棄権を希望するプレイヤーは、大会主催が定めた方法に従って棄権を行う必要があります。

対戦相手が発表された後、対戦が始まる前に棄権することが決まったプレイヤーは、その後大会から正式に棄権したこととなります。

第11章：不正行為による対戦結果の操作について

プレイヤーはどのような大会であっても、対戦相手と相談して対戦結果を決定する、もしくは改ざんする行為をしてはいけません。

じゃんけんやコイントスなどで対戦結果を不正に操作または決定した場合、厳しいペナルティが科せられる対象となります。

また、金品などと引き換えに対戦結果を操作することもしてはいけません。